

Eğitimci Yazar ve Uzaktan Eğitim Uzmanı Yusuf Yıldırım yazdı;

Ebeveynlere çocuklarını metaverse ortamlarına hazırlama rehberi

Yusuf Yıldırım son günlerde çok konuşulan metaverse hakkında değerlendirmelerde bulundu. Yusuf Yıldırım, çocukların bu sürece nasıl hazırlanabileceğini anlattı.

Yıldırım: Metaverse teknolojisinin eğlenceden oyun sektörüne, sağlıktan eğitime ve güvenliğe kadar hayatın içinde olacağı ve gelecekte yoğun olarak kullanılacağı açıktır.

Bir teknolojik gelişmenin teknoloji evrimine dönüşmesi için gelişimin, psikolojik, düşünsel, sosyolojik, ekonomik ve kültürel açıdan etkilerinin olması ve toplumun da bu etkilere tepki vermeye hazır hale getirilmesi gerekir. Televizyon, bilgisayar, mobil cihazlar ve sosyal medya, kendi zamanlarının birer teknoloji evrimleriydi.



EĞİTİMCI-YAZAR
YUSUF YILDIRIM



Yıldırım: 2002 yılında vizyona giren ve en iyi bilim kurgu filmi ödülü alan Azanlık Raporu filminde izleyicilere tanıttan dokunmatik ekranlar, harekete duyarlı jest tabanlı artırılmış gerçeklik arabirimleri günümüz akıllı telefon ve tabletlerin benimsenmesi için psikolojik hazır bulunuşluk oluşturulmasında büyük katkılar sağlamıştır.

Sevgili ebeveynler, yitici teknolojiler olarak bilinen bu teknolojiler, bizleri psikolojik, düşünsel, sosyolojik, ekonomik ve kültürel açıdan etkilediği için bu teknolojileri hepimiz gereğinden fazla bilinçsizce kullandık. Bu yoğun kullanmanın sonucunda da bu teknolojilerin bağımlısı olduk. Açıkçası bu teknolojilere bağımlı olmamak için hiçbirimiz psikolojik ve düşünsel olarak hazır da değildik. Artık yaşadığımız deneyimlerden bireysel ve toplumsal olarak ders çıkarma vakti gelmiştir. Yeni teknoloji evrimi olarak kapımızda olan metaverse teknolojisini görmezden gelmemiz ve kullanmayı reddetmemiz, daha önce yaşanan sorunların yeniden ve daha yoğun olarak yaşanacağına da sebebi olabilecektir.

Bu yazıyı okurken, sizlerin ebeveyn olarak çocuklarını bu yeni teknolojiye nasıl hazırlayalım sorusunu sorduğunuzu tahmin ediyorum.

Ancak bu sorunun yanıtını paylaşmadan önce izinlizle sizlere yeni bir teknoloji evrimi olan Metaverse teknolojisini kullanmaya toplum olarak nasıl hazır hale getirdiğimizi somut örneklerle açıklamak istiyorum. Metaverse teknolojisinin psikolojik, düşünsel, sosyolojik, ekonomik ve kültürel açıdan bireysel ve toplumsal değişime etkilerinin farkında olmanız, bu teknolojilerin biz de ve çocuklarımızı da yaratacağı olumsuz tepkileri daha oluşma-

dan engel olmanızı sağlayacağına inanıyorum.

Bilim kurgu ve fantezi temelli filmlerde seyircilerin geleceğe yönelik teknolojileri kullanma hayali kurduurma çabaları, popüler fantaziler yaratarak gelecek teknolojilerinin psikolojik-düşünsel alt yapısının izleyicilerde oluşmasını sağlamaya yöneliktir. Toplum üzerinde değişim etkisi yaratmak için zamana ve o zamanın teknolojik gelişmelerine bağlı olarak kimi zaman gazete-dergi, kimi zaman radyo, kimi zaman da televizyon günümüzde ise sosyal medya ve dijital oyun platformları

kullanılmıştır. Önümüzdeki beş on yıl içerisinde de bu medyanın 6G altyapısıyla çalışacak Web 3.0 ve yapay zeka teknolojileri ile zenginleştirilmiş metaverse ortamların olması planlanmaktadır.

2002 yılında vizyona giren ve en iyi bilim kurgu filmi ödülü alan Azanlık Raporu filminde, izleyicilere tanıttan dokunmatik ekranlar, harekete duyarlı jest tabanlı artırılmış gerçeklik arabirimlerinin günümüzde akıllı telefon ve tabletlerin benimsenmesi için psikolojik hazır bulunuşluk oluşturulmasında büyük katkılar sağlamıştır. 2018 yılında vizyona giren ve en iyi bilim >>

>> kurgu filmi ödülü alan Hazır Oyuncu Bir (Ready Player One) filminde, 2045 yılında gerçek dünyadan keyif almayan insanların sanal gerçeklik gözlüklerini, giyilebilir teknolojiler kullanarak OASIS adında bir çevrimiçi oyunda avatları aracıyla ile istedikleri gibi yaşayabildikleri bir dijital dünyada zamanlarının çoğunu geçirmeleri işlenmiştir. Filmin izleyicilerde Metaverse teknolojilerinin benimsenmesi için psikolojik ve düşünsel hazır bulunuşluğun oluşturulmasında büyük katkılar sağlayacağı açıktır.

Teknolojik gelişmelere yönelik sosyolojik ve ekonomik etkiler aslında, teknolojinin kavramsal alt yapısına dayanmaktadır. Teknoloji kavramı eski Yunan kültüründe, deneyim ve ustalık gerektiren iş olan zanaatın gerçekleştirilmesi için sahip olunması gereken beceriler olarak tanımlanmıştır. Toplum içinde bireyler zanaat, yaşamlarını sürdürmeleri için sürdürmektedirler. Sosyolojide yüksek statükoya sahip zanaatkarlar, üstün yetenek ve becerilerini kanıtlamak ve liderlik konumlarını korumak amacıyla yenilik arayışına girerler. İşte temelinde en basit şekilde ifade etmek gerekirse teknolojik gelişmeler, yüksek statükoya sahip zanaatkarların liderlik konumlarını korumak amacıyla geliştirdiği yenilikler ve devrimlerdir. Bu amaçla yeniliklerin yayılması ve benimsenmesi için medya bir araç olarak her zaman güç odakları tarafından kullanılmıştır, kullanılmaktadır ve kullanılmaya devam edecektir.

Sosyal medya bir iletişim ve etkileşim aracı olarak toplumsal hayatta sıklıkla kullanılmaya başlanmasıyla birlikte bu teknoloji, bir pazar olarak tüketicilere ulaştığı ortamlar haline gelmiştir. Özellikle 2019 yılının son ayları ve 2020 yılının başlaması ile patlak veren Covid-19 pandemisi dönemi ile herkesin sosyal medyadan ürünlerini pazarlaması ile gelişen ekonomi kavramı toplum hayatına yerleşmiştir. Sosyal medya artık üreticiler ve pazarlamacılar için bir pazar yeri olarak kullanılmaktadır. Gelecek beş on yıl içerisinde, üreticiler ve pazarlamacıların blok zinciri tabanlı kripto para teknolojisinin kullanılacağı, sanal arsalar ve bu arsalarda sanal olarak inşa edilecek sanal mağazaların geleceğin pazar ortamlarının olması hedeflenmektedir.

Teknolojik gelişmelere yönelik kültürel etkiler, çoğu zaman üzerinde durulmayan ve gözden kaçırılmayan, bu nedenle de toplumların kültürel olarak yaşama alanına sebep olan etkilerdir. Antik dönemde baskın olan Yunan kültürü teknolojik gelişmelerde etkisini sürdürürken, İslam devlet ve rejimlerinin güçlü olduğu dönemlerde İslam kültürü teknolojik gelişmelerde baskın olmuş, güncel merkezini batıdan doğuya kaydırmıştır. Avrupa Rönesansı dönemi ile teknolojik gelişmeler doğudan batıya menzilli hale gelmiş ve teknolojik evrimlerde kültürel değişimlerde batı kültürü etkisini göstermiştir. Dolayısıyla günümüzde teknolojik gelişmelerini batı kültürünü anlayarak kavramak önem kazanmıştır. Metaverse kavramı ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson'un yazdığı SnowCrash isimli bilim kurgu romanında

Ebeveynler olarak çocuklarımızı metaverse ortamlarına nasıl hazırlamalıyız?

■ Ebeveynler olarak bizlerin psikolojik, düşünsel, sosyolojik, ekonomik ve kültürel alt yapısı oluşturulmuş, bilim kurgu ve fantezi temelli film ve oyunlarla benimsenilen Metaverse teknolojisinden kaçmamızın, bu teknolojiye direnmelerinin ve çocuklarını bu teknolojileri kullanmalarını yasaklamamızın bir yararının olmayacağını kabul etmemiz,
■ Televizyon, bilgisayar oyunu, internet ve sosyal medya bağımlılıklarında olduğu gibi Metaverse ortamlarına bağımlı birer çocuk yetiştirmek istemiyorsak, bilinçli ve güvenli teknoloji kullanım kültürünün aile içinde kazandırılmasının öneminin farkında olmamız,
■ Metaverse teknolojilerini yakından takip etmemiz, çocuklarımızı bu teknolojileri kullanmayı yasaklamak yerine çocuk-

larımızla birlikte bu teknolojileri bilinçli ve güvenli kullanımı konusunda çocuklarımızı örnek ve rehber olmamız,

■ Ebeveynler olarak çocuklarımızı birer dijital rehber olabilmemiz için aile içi iletişimi her zamankinden daha sıkı tutmamız ve aile içi iletişimi koparmamamız, bu teknolojileri bilinçli ve güvenli teknoloji kullanım kültürünü çocuklarımızı kazandırana kadar kuralları koyup bu kurallara uymalarını sağlamamız,

■ Çocuklarımızın bu ortamlara ebeveynleri olarak bizden biri ile girmelerini sağlamamız,

■ Ekranlı alan ve zamanlar belirlememiz ve çocuklarımızla gerçek dünyada yapabileceğimiz alternatif fiziksel etkinlikler yaparak birlikte nitelikli zaman geçirmemiz gerekir.



kullanılmıştır. SnowCrash kitabında Metaverse, distopik bir gelecekte yaşayan insanların gerçeklikten kaçmanın bir yolu olarak çevrimiçi bir dünyayı keşfetmek için dijital avatları kullandıkları ve demokratikleştirilmiş bir sanal toplumun yarattığı dijital dünya olarak kavramlaştırılmıştır. Dolayısıyla ile kapitalist batı kültüründe bencilleşen ve yozlaşan toplum içinde yaşayan bireylerin metaverse ortamında sanal da olsa hayallerini ve arzularını gerçekleştiribildikleri ütopyik bir sanal dünya arayışın, insanların metaverse ortamlarına psikolojik ve kültürel olarak denli bağımlı olmaya hazır olduklarını anlamamızı sağlayabilir.

Şu ana kadar Metaverse teknolojisinin toplumsal hayatta teknoloji evrimine dönüşmesi için toplumun psikolojik, düşünsel, sosyolojik, ekonomik ve kültürel olarak son on yılda nasıl hazır hale getirilmeye başlandığını somut örneklerle açıklamaya çalıştım. Stirecin baslatıldığı haberi ise 28 Ekim tarihinde geldi. Meta Holding CEO'su Mark

Zuckerberg, 28 Ekim 2021 tarihinde insanları sadece bakmakla kalmayıp deneyimin içinde olacakları yeni nesil bedenlenmiş bir internet vizyonunu paylaşarak yeni nesil bir teknolojinin gelmekte olduğunu haber vermiştir. Meta ismini verdiği bu yeni nesil internet platformunun sadece eğlence ve oyun sektörüne hizmet vermeyeceği, Spark AR müfredatı ile Coursera ve edX platformlarına kitlesel çevrimiçi açık derslerde de bu yeni nesil internet teknolojisini kullanacağı duyurulmuştur. Bu amaçla markalar tarafından pazarlama aracı olarak kullanılacak artırılmış gerçeklik platformu olarak Spark AR uygulaması geliştirilerek Android tabanlı uygulama platformu Play Store'da ve iOS tabanlı uygulama platformu Apple Store'da paylaşmıştır. Dolayısıyla önümüzdeki beş on yıl içerisinde Metaverse teknolojisinin eğlenceden oyun sektörüne, sağlıktan eğitime ve güvenliğe kadar bütün alanlarda hayatın içinde olacağı ve gelecekte yoğun olarak kullanılacağı açıktır. ■